PAPER soft



IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
IL TUO C64

Una pubblicazione della
J.*soft* editrice

Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

L. 1300

48

Anno 2 - N° 48 - 13 dicembre 1985

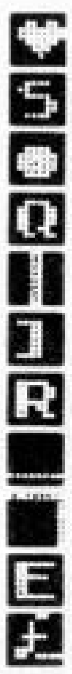
Superkeys
I nervi
Mini-Mancala
Trippy
Simon's Dedalo
Attenti alle mine!

sped. in abb. post. Gruppo II/70

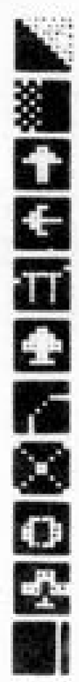
Guida per l'input dei programmi versioni C64

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da [< >] deve essere premuto contemporaneamente al tasto COMMODORE. Inoltre, se tra parentesi si trova un carattere alfabetico "solitario"' questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CONTROL.
Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

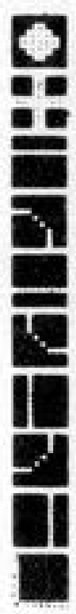
{CLR}	SHIFT CLR/HOME
{HOME}	CLR/HOME
{SU}	SHIFT ⇑ CRSR ⇓
{GIU'}	⇑ CRSR ⇓
{SIN}	SHIFT ⇐ CRSR ⇒
{DES}	⇐ CRSR ⇒
{RVS}	CTRL 9
{OFF}	CTRL 0
{BLK}	CTRL 1
{WHT}	CTRL 2
{RED}	CTRL 3



{CYN}	CTRL 4
{PUR}	CTRL 5
{GRN}	CTRL 6
{BLU}	CTRL 7
{YEL}	CTRL 8
[<1>]	C= 1
[<2>]	C= 2
[<3>]	C= 3
[<4>]	C= 4
[<5>]	C= 5
[<6>]	C= 6



[<7>]	C= 7
[<8>]	C= 8
{F1}	f1
{F2}	f2
{F3}	f3
{F4}	f4
{F5}	f5
{F6}	f6
{F7}	f7
{F8}	f8



PAPER

C64

6 **Superkeys**
di N. Martens trad. e adatt. di M. Anticoli

8 **I nervi**
di C. Roberts trad. e adatt. di M. Anticoli

11 **Mini-Mancala**
di R. Gasters trad. e adatt. di P. Maffei

13 **Trippy** (Joystick)
di F. Portland trad. e adatt. di A. Moretti

17 **Simon's Dedalo** (Simon's BASIC-Joystick)
di G. Montanari

26 **Attenti alle mine!** (Joystick)
di R. Onufer trad. e adatt. di S. Albarelli

J.*soft* s.r.l.
DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.80.841-68.80.842-68.80.843-68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:
Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:
Mauro Cristuib Grizzi

REDAZIONE:
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:
Giulia Pedrazzini
Flavia Bonaiti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:
Tribunale di Milano
n° 178 del 30-03-1985

STAMPA:
Intergrafica - Pioltello (MI)
Rivista associata all'Unione stampa Periodica Italiana

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

STOP BUG

Stop Bug

Se non l'hai già fatto, memorizza STOP BUG e salvalo su nastro o disco.
Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.
Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come? per PRINT).
Usando STOP BUG tieni conto del fatto che gli spazi non influiscono

sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove sono spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.
Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.
Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.
Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE, e per riattivarlo batti SYS 40704.

STOP BUG per C64

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

C64 Superkeys

Non vi è mai successo di battere programmi, anche della nostra rivista, con molte parole chiavi del basic (es. POKE, FOR, TO)? Con questo programma è possibile ridefinire i tasti funzione, rendendo più veloce la digitazione.
Per ridefinire nuovamente i tasti funzione bisogna digitare SYS 38276, mentre per vedere la lista dei tasti basta digitare SYS 38144.
Se si vuole riattivare SUPERKEYS dopo aver digitato RUN/STOP + RESTORE è necessario digitare SYS 38728.
È possibile anche inserire il "carriage return" automatico: si ottiene impostando il carattere "freccia verso sinistra" dopo la istruzione voluta, per esempio: LIST (freccia verso sinistra).
Una volta presa la mano con questa utility siamo sicuri che ci ringrazierete.

```
80 REM**   C64 SUPERKEYS   **                           :rem 108
90 REM**      PAPERSOFT    **                           :rem 169
100 READA,B                                             :rem  92
110 PRINTCHR$(147);CHR$(17);"C64 SUPERKEYS"             :rem 249
120 PRINT"{ 2 GIU'}ATTENDERE PREGO..."                  :rem  41
125 CH=0                                                :rem 144
130 FORI=ATOB:READX:POKEI,X:CH=CH+X:NEXT                :rem 148
140 SYS38276:NEW                                        :rem 194
500 DATA38144,38892                                     :rem 237
510 DATA169,147,32,210,255,162,1,160,74,32,174,150,162,18
    3,160                                               :rem  23
520 DATA8,32,174,150,162,205,160,16,32,174,150,169,13,32,
    210                                                 :rem 169
530 DATA255,32,210,255,234,32,46,149,162,127,160,33,32,17
    4,150                                               :rem  23
540 DATA96,162,255,160,49,189,0,148,201,133,240,37,201,13
    4,240                                               :rem  29
550 DATA33,201,135,240,29,201,136,240,25,201,137,240,21,2
    01,138                                              :rem  47
560 DATA240,17,201,139,240,13,201,140,240,9,201,13,240,34
    ,201                                                :rem 195
570 DATA255,208,32,96,169,13,32,210,255,169,70,32,210,255
    ,152                                                :rem 243
580 DATA32,210,255,200,169,61,32,210,255,169,32,32,210,25
    5,202                                               :rem  13
590 DATA208,184,96,169,95,32,210,255,202,208,175,96,169,1
    2,141                                               :rem  59
```

```
600 DATA33,208,169,144,32,210,255,162,1,169,255,157,255,1
    47,232                                       :rem  87
610 DATA208,250,169,0,133,55,169,149,133,56,32,169,150,32
    ,199                                         :rem 254
620 DATA150,76,212,150,255,147,17,42,42,42,42,32,67,32,54
                                                 :rem  32
630 DATA52,32,32,83,32,85,32,80,32,69,32,82,32,75,32
                                                 :rem  47
640 DATA69,32,89,32,83,32,42,42,42,42,13,32,13,42,42
                                                 :rem  39
650 DATA42,42,32,32,32,80,32,65,32,80,32,69,32,82,32
                                                 :rem  37
660 DATA83,32,79,32,70,32,84,32,32,32,32,32,42,42,42
                                                 :rem  38
670 DATA42,13,32,13,45,45,45,45,68,69,70,73,78,69,32
                                                 :rem  71
680 DATA69,65,67,72,32,70,85,78,67,84,73,79,78,32,75
                                                 :rem 107
690 DATA69,89,45,45,45,45,45,13,32,32,32,32,32,32,32
                                                 :rem  53
700 DATA32,32,32,40,95,32,61,32,67,82,41,13,32,13,32
                                                 :rem  25
710 DATA32,32,32,83,89,83,32,51,56,50,55,54,32,84,79
                                                 :rem  63
720 DATA32,82,69,68,69,70,73,78,69,32,75,69,89,83,13
                                                 :rem 101
730 DATA32,32,32,32,83,89,83,32,51,56,49,52,52,32,84

                                                 :rem  57
740 DATA79,32,80,82,73,78,84,32,67,85,82,82,69,78,84
                                                 :rem 102
750 DATA13,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
                                                 :rem   8
760 DATA75,69,89,32,68,69,70,73,78,73,84,73,79,78,83
                                                 :rem 119
770 DATA13,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45
                                                 :rem  66
780 DATA45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45,45
                                                 :rem  72

790 DATA45,45,45,45,13,162,1,172,169,149,189,169,149,32,2
    10                                           :rem 164
800 DATA255,232,136,152,208,245,96,234,234,234,234,234,23
    4,234,234                                    :rem 235
810 DATA234,234,234,234,234,120,169,49,141,20,3,169,234,1
    41,21                                        :rem  21
820 DATA3,88,96,32,94,151,165,55,133,251,133,253,165,56,1
    33                                           :rem 155
830 DATA252,133,254,169,49,133,247,169,133,133,248,169,13
    ,32,210                                      :rem 145
840 DATA255,169,70,32,210,255,165,247,32,210,255,169,61,3
    2,210                                        :rem  33
```

```
850 DATA255,169,63,32,210,255,169,32,32,210,255,32,207,25
    5,72                                         :rem 244
860 DATA160,0,165,248,145,55,104,32,94,151,201,13,240,14,
    201                                          :rem 168
870 DATA95,208,2,169,13,145,55,32,207,255,76,20,151,230,2
    47                                           :rem 149
880 DATA165,247,41,1,208,10,24,165,248,105,4,133,248,76,6
    6                                            :rem 100
890 DATA151,56,165,248,233,3,133,248,165,247,201,57,144,1
    63,120                                       :rem  93
900 DATA169,117,141,20,3,169,151,141,21,3,88,169,0,133,24
    7                                            :rem  86
910 DATA96,234,234,234,234,234,166,55,208,2,198,56,198,55
    ,96                                          :rem 227
920 DATA234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,234,2
    34,234,165                                   :rem  23
930 DATA247,240,59,160,0,177,251,32,216,151,176,12,165,55
    ,197                                         :rem 250
940 DATA251,208,21,165,56,197,252,208,15,169,0,133,247,16
    5,253                                        :rem  47
950 DATA133,251,165,254,133,252,76,49,234,166,198,177,251
    ,157,119                                     :rem 215
960 DATA2,230,198,32,228,151,165,198,201,11,144,204,230,2
    47,76                                        :rem  35
970 DATA49,234,165,215,32,216,151,176,3,76,49,234,165,8,4
    1                                            :rem 110
980 DATA1,208,247,160,0,177,251,197,215,208,6,32,228,151,
    76                                           :rem 151
990 DATA123,151,32,228,151,76,198,151,201,133,144,6,201,1
    41,176                                       :rem  79
1000 DATA2,56,96,24,96,166,251,208,2,198,252,198,251,96
                                                 :rem 221
```

C64 I nervi

Il programma qui presentato è un vero gioco di NERVI.
Si gioca in due. Ogni giocatore parte con 200 punti e deve arrivare a 500 punti prima dell'avversario per vincere 500 dollari. Ciascun giocatore tira i dadi almeno due volte. Il primo tiro rimane sul banco; i tiri successivi non devono essere uguali al primo, per poter acquisire dei punti. Quando un tiro risulta uguale al primo, si perde la mano e la cifra raggruppata viene persa e quindi sottratta dagli ini-

ziali 200 punti o dal punteggio prima raggiunto. Qiuando non si vuole rischiare ancora e si vogliono prendere i punti, basta rinunciare al tiro e passare la mano all'avversario. Bisogna ricordare che fino a che non si passa la mano non si guadagna nulla, anzi i virtuali punti guadagnati possono essere sottratti. Ma cosa aspettate a farvi venire I NERVI??!!

```
10 REM ***********                          :rem  19
20 REM *         *                          :rem 154
30 REM * I NERVI *                          :rem 104
35 REM *         *                          :rem 160
40 REM *PAPERSOFT*                          :rem  80
45 REM *         *                          :rem 161
50 REM ***********                          :rem  23
60 POKE53281,1                              :rem 245
70 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}"                    :rem 237
80 PRINTTAB(8)"NOME GIOCATORE # 1"          :rem 185
90 INPUTPLA$(1)                             :rem 124
100 PRINTTAB(8)"NOME GIOCATORE # 2"         :rem 227
110 INPUTPLA$(2)                            :rem 166
120 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}"                   :rem  25
130 PRINTTAB(15)"{RVS}{RED}I NERVI{OFF}{BLU}{ 2 GIU'}"
                                            :rem 193
140 PRINTTAB(9)"PROVA A RAGGIUNGERE"        :rem 192
150 PRINTTAB(9)"500 PUNTI PRIMA"            :rem 102
160 PRINTTAB(9)"DEL TUO AVVERSARIO."        :rem 198
170 PRINTTAB(9)"TIRA I DADI FINCHE'"        :rem  41
180 PRINTTAB(9)"VUOI,{DES}MA OCCHIO"        :rem 154
190 PRINTTAB(9)"A NON SBALLARE!"            :rem  95
200 PRINT"{ 2 GIU'}"                        :rem 133
210 PRINTTAB(12)"{RVS}{GRN}PREMI UN TASTO{BLU}" :rem 233
220 GETA$:IFA$=""THENGOTO220                :rem 132
230 PLA=1                                   :rem 224
240 OP=2                                    :rem 164
250 CA(1)=200                               :rem 108
260 CA(2)=200                               :rem 110
270 GOTO300                                 :rem 101
280 RO=INT(RND(1)*6)+INT(RND(1)*6)+2        :rem   4
290 RETURN                                  :rem 123
300 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}"                   :rem  25
310 PRINT"{RVS}{GRN}";PLA$(PLA);"{BLU}{OFF} HA TIRATO"
                                            :rem 139
320 GOSUB280                                :rem 175
330 FR=RO                                   :rem  12
340 GOSUB280                                :rem 177
350 IF FR=RO GOTO340                        :rem 109
360 GOTO410                                 :rem 103
370 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}"                   :rem  32
380 GOSUB280                                :rem 181
```

```
390 PRINT"{RVS}{GRN}";PLA$(PLA);"{BLU}{OFF} HA TIRATO"
                                                       :rem 147
400 IF FR=RO GOTO630                                   :rem 107
410 IFCA(1)>500ORCA(2)>500GOTO730                      :rem  75
420 PRINT"{GIU'}PRIMO TIRO:";FR                        :rem  74
430 PRINT"{GIU'}"                                      :rem 121
440 PRINT"SUCCESSIVO TIRO:";RO                         :rem 196
450 PRINT"{GIU'}"                                      :rem 123
460 TT=TT+RO                                           :rem 243
470 PRINT"TOTALE PUNTI:";CA(PLA)                       :rem 236
480 PRINT"{GIU'}"                                      :rem 126
490 PRINT"PUNTI PRESI:";TT                             :rem 158
500 PRINT"{GIU'}"                                      :rem 119
510 PRINT"PUNTI AVVERSARIO:";CA(OP)                    :rem 226
520 PRINT"{GIU'}"                                      :rem 121
530 PRINTTAB(12)"{RVS}{RED}TIRI ANCORA?{BLU}"          :rem 108
540 GETAN$:IFAN$=""GOTO540                             :rem 251
550 IFAN$="N"THENCA(PLA)=CA(PLA)+TT:GOTO580            :rem  94
560 IFAN$="S"THENFORN=1TO100:NEXTN:GOTO370             :rem 139
570 GOTO540                                            :rem 110
580 TT=0                                               :rem 178
590 IFPLA=1THENPLA=2:OP=1:GOTO300                      :rem  64
600 OP=2                                               :rem 164
610 PLA=1                                              :rem 226
620 GOTO300                                            :rem 100
630 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}"                              :rem  31
640 PRINTTAB(13)"HAI PERSO!{ 2 GIU'}"                  :rem 149
650 PRINTTAB(13)"POSSIEDI";                            :rem 147
660 CA(PLA)=CA(PLA)-TT                                 :rem  18
670 PRINTCA(PLA)                                       :rem 220
680 PRINT"{ 2 GIU'}";TAB(12)"{RVS}{GRN}PREMI UN TASTO
    {BLU}"                                             :rem 149
690 GETA$:IFA$=""GOTO690                               :rem 107
700 TT=0                                               :rem 172
710 PRINT"{CLR}"                                       :rem 252
720 GOTO580                                            :rem 111
730 PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}"                              :rem  32
740 IFCA(1)>CA(2)THEN762                               :rem  67
750 PRINTTAB(11)PLA$(2);" VINCE!"                      :rem  76
760 PRINTTAB(11)"CON $"CA(2):GOTO770                   :rem  20
762 PRINTTAB(11)PLA$(1);" VINCE!":PRINTTAB(11)"CON $";CA(
    1)                                                 :rem  40
770 POKE198,0:PRINTTAB(12)"{GIU'}{RVS}{GRN}GIOCHI ANCORA?
    {BLU}"                                             :rem 103
780 GETA$:IFA$=""GOTO780                               :rem 107
790 IFA$="S"THENRUN                                    :rem 140
800 IFA$="N"THENEND                                    :rem  97
810 GOTO780                                            :rem 113
```

Mini-Mancala

C64

Questo programma trae origine da un antico gioco arabo. Ci sono 4 tazze contrassegnate dalle lettere A,B,C,D: due, la A e la B, appartengono al computer, le altre due, la C e la D, sono tue.
All'inizio del gioco tutte le tazze contengono 2 pedine. A turno i giocatori, cioè tu e il computer, devono prendere le pedine contenute in una delle proprie tazze e distribuirle una ad una in senso antiorario nelle altre tazze. Ci dovrà essere sempre almeno una tazza vuota in quanto le pedine non possono essere rimesse nella tazza da cui sono state prese.
Vince chi riesce a portare tutte le pedine in una delle proprie tazze. Puoi scegliere il livello di difficoltà (da 1 a 3, 1 è il più semplice) e chi deve iniziare per primo. Non scoraggiarti per gli insuccessi iniziali perché il gioco è realmente molto difficile; con un po' di pazienza, tuttavia, riuscirai a mettere a punto una strategia vincente.

```
10 REM *MINI-MANCALA*                                :rem 224
20 POKE53280,11:POKE53281,9                          :rem 242
30 DIMB(3),SU(3)                                     :rem  91
40 DEF FNSP(X)=15+80*(XAND2)+6*(XAND1)               :rem  89
50 FORI=0TO3                                         :rem 216
60 B(I)=2                                            :rem 177
70 READSU(I)                                         :rem 197
80 NEXT                                              :rem 167
90 DATA2,0,3,1                                       :rem 205
100 E$="{HOME}{ 17 GIU'}{ 7 DES}"                    :rem 122
110 GOTO560                                          :rem 102
120 REM *DISEGNO SCHERMO*                            :rem 229
130 PRINT"{CLR}[<6>]{GIU'}"SPC(12)"{RVS} MINI{ 2 *}MANCAL
    A {BLK}"                                         :rem 188
140 PRINT                                            :rem  34
150 PRINTSPC(11)" A"SPC(13)"B"                       :rem  98
160 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}[<A>]{ 5 C}[<R>]{ 5 C}[<S>]"
                                                     :rem 175
170 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-"
                                                     :rem 153
180 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}-{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}-
    { 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}-"                          :rem 254
190 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-"
                                                     :rem 155
200 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}[<Q>]{ 5 C}+{ 5 C}[<W>]"
                                                     :rem 211
```

```
210 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-"
                                                    :rem 148
220 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}-{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}-
    { 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}-"                         :rem 249
230 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-"
                                                    :rem 150
240 PRINTSPC(11)"{ 2 SPAZI}[<Z>]{ 5 C}[<E>]{ 5 C}[<X>]"
                                                    :rem 185
250 PRINTSPC(11)" C"SPC(13)"D"                      :rem 103
260 RETURN                                          :rem 120
270 REM *IMPUT MOSSA*                               :rem 227
280 PRINTE$"MUOVI DALLA TAZZA (C/D){ 2 SPAZI}{ 2 SIN}";
                                                    :rem 200
290 INPUTS$                                         :rem 162
300 IFS$=""THEN280                                  :rem 227
310 S=-2*(S$="C")-3*(S$="D")                        :rem  80
320 IFS=0ORB(S)=0THEN280                            :rem 161
330 RETURN                                          :rem 118
340 REM *MOSSA COMPUTER*                            :rem 193
350 PRINTE$"{ 5 SPAZI}ORA TOCCA A ME{ 7 SPAZI}"     :rem 241
360 FORDE=1TO500:NEXTDE                             :rem 177
370 IFLE<3ANDRND(0)*LE<.6THENS=INT(RND(0)*2):GOTO400
                                                    :rem 127
380 Q=B(2)+10*(B(1)+10*B(0))                        :rem  50
390 S=1                                             :rem  93
400 IFQ=143ORQ=134ORQ=611ORQ=116THENS=0             :rem 141
410 IFB(S)=0THENS=1-S                               :rem 231
420 PRINTE$"{ 3 SPAZI}MUOVO DALLA TAZZA "MID$("AB",S+1,1)
                                                    :rem 156
430 RETURN                                          :rem 119
440 REM *MOVIMENTO ANTIORARIO*                      :rem 134
450 D=S                                             :rem 109
460 FORC=1TOB(S)                                    :rem 187
470 FORDE=1TO400:NEXTDE                             :rem 178
480 D=SU(D)                                         :rem  90
490 IFD=STHEN480                                    :rem 203
500 B(S)=B(S)-1                                     :rem 252
510 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}"SPC(FNSP(S));B(S)         :rem  19
520 B(D)=B(D)+1                                     :rem 222
530 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}"SPC(FNSP(D));B(D)         :rem 247
540 NEXTC                                           :rem  27
550 RETURN                                          :rem 122
560 REM *PROGRAMMA PRINCIPALE*                      :rem  96
570 GOSUB120                                        :rem 175
580 PRINTE$"{ 4 SPAZI}LIVELLO{ 2 SPAZI}(1-3)";      :rem  11
590 INPUTLE                                         :rem 191
600 IFLE<1ORLE>3THEN580                             :rem 146
610 PRINTE$"VUOI INIZIARE TU (S/N)";                :rem 116
620 INPUTAN$                                        :rem 219
630 IFAN$="N"THEN680                                :rem 119
640 IFAN$<>"S"THEN610                               :rem 179
```

```
650 GOSUB270                                        :rem 180
660 GOSUB440                                        :rem 180
670 IFB(3)=8THENPRINTE$"{ 8 SPAZI}HAI VINTO!{ 8 SPAZI}":G
    OTO720                                          :rem  95
680 GOSUB340                                        :rem 181
690 GOSUB440                                        :rem 183
700 IFB(0)=8THENPRINTE$"{ 8 SPAZI}HO VINTO!{ 9 SPAZI}":GO
    TO720                                           :rem  27
710 GOTO650                                         :rem 108
720 PRINT:END                                       :rem  55
```

Trippy

Joystick C64

I rami del melo del simpatico Trippy hanno valicato il muro di cinta del suo orto, invadendo il terreno del vicino, il truce Mister Monster. Quest'ultimo per dispetto scaglia a terra le mele del povero Trippy, che con un canestro deve cercare di recuperarne il maggior numero possibile. A te il compito di guidare il nostro eroe usando il joystick n. 2.

```
1000 REM  *TRIPPY*                                  :rem 225
1010 PRINTCHR$(147)                                 :rem  61
1020 FORI=49183TO49478:READJ                        :rem 140
1030 POKEI,J:CC=CC+J:NEXTI                          :rem 108
1040 READJ:IFJ<>CCTHENPRINT"ERRORE NELLE DATA":END
                                                    :rem 168
1050 REM                                            :rem 170
1060 FORI=0TO62:READJ:POKEI+832,J:NEXT              :rem 120
1070 FORI=0TO62:READJ:POKEI+896,J:NEXT              :rem 131
1080 FORI=0TO62:READJ:POKEI+960,J:NEXT              :rem 124
1090 REM                                            :rem 174
1100 POKE49152,30:POKE49153,0                       :rem  80
1110 POKE49156,255:POKE49157,0                      :rem 146
1120 POKE49160,180:POKE49161,0                      :rem 134
1130 POKE49164,197:POKE49165,0                      :rem 151
1140 POKE49168,0:POKE49169,255:POKE49173,180        :rem 209
1150 REM                                            :rem 171
1160 POKE2040,13:POKE2041,14:POKE2042,15            :rem 209
1170 VC=53248:SYS49183                              :rem 231
1180 POKEVC+0,120:POKEVC+1,68                       :rem 164
1190 POKEVC+2,120:POKEVC+3,160                      :rem 210
1200 POKEVC+29,3                                    :rem 128
```

```
1210 POKEVC+23,1                                   :rem 121
1220 POKEVC+39,5                                   :rem 133
1230 POKEVC+40,3                                   :rem 124
1240 POKEVC+41,1                                   :rem 124
1250 X=120                                         :rem 240
1260 REM                                           :rem 173
1270 POKE53280,0:POKE53281,0                       :rem  31
1280 SC=1064:CO=55336                              :rem 120
1290 FORT=0TO160:POKECO+T,6                        :rem 138
1300 POKESC+T,160:NEXTT                            :rem 152
1310 FORT=0TO559STEP3:POKECO+T+160,2               :rem 188
1320 POKECO+T+160+1,2                              :rem 130
1330 POKECO+T+160+2,2:POKESC+T+160,239             :rem 142
1340 POKESC+T+160+1,239                            :rem 244
1350 POKESC+T+160+2,250:NEXTT                      :rem 188
1360 FORT=0TO240:POKECO+T+720,5                    :rem  74
1370 POKESC+T+720,160:NEXT                         :rem  15
1380 PRINTCHR$(19)CHR$(30)                         :rem 202
1390 PRINTTAB(30)CHR$(18)"{ 2 SPAZI}"CHR$(149);    :rem  15
1400 PRINT" "CHR$(28)" "CHR$(30)" ";               :rem 202
1410 PRINTCHR$(149)" "CHR$(30)" "                  :rem 128
1420 PRINTCHR$(18);                                :rem  74
1430 PRINTTAB(29)" "CHR$(28)" "CHR$(30);           :rem  28
1440 PRINT"{ 2 SPAZI}"CHR$(28)" "CHR$(30);         :rem 138
1450 PRINTCHR$(18);                                :rem  77
1460 PRINT"{ 2 SPAZI}"CHR$(149)" "CHR$(30)" "      :rem 201
1470 PRINTCHR$(18);                                :rem  79
1480 PRINTTAB(29)CHR$(28)" "CHR$(30)" ";           :rem  33
1490 PRINTCHR$(149)" "CHR$(30)" "CHR$(149);        :rem 179
1500 PRINT" "CHR$(28)" "CHR$(30);                  :rem 135
1510 PRINTCHR$(149)" "CHR$(28)" "CHR$(30);         :rem 120
1520 PRINT" "                                      :rem 153
1530 PRINTCHR$(18);                                :rem  76
1540 PRINTTAB(28)CHR$(28)" "CHR$(30)"{ 2 SPAZI}";
                                                   :rem  29
1550 PRINTCHR$(28)" "CHR$(149)" "CHR$(30);         :rem 124
1560 PRINT"{ 2 SPAZI}"CHR$(149)" "CHR$(30)"{ 2 SPAZI}";
                                                   :rem   5
1570 PRINTCHR$(149)" "                             :rem 142
1580 POKEVC+21,3                                   :rem 131
1590 POKE782,29:POKE781,10:SYS65520                :rem   7
1600 PRINTCHR$(5)CHR$(18)"[<A>]{ 5 *}{ 3 C}[<S>]"
                                                   :rem  65
1610 POKE782,29:POKE781,11:SYS65520                :rem   1
1620 PRINTCHR$(5)CHR$(18)"BRIMANI{ 2 SPAZI}B"      :rem  32
1630 POKE782,29:POKE781,12:SYS65520                :rem   4
1640 PRINTCHR$(5)CHR$(18)"BLONTANO!B"              :rem 158
1650 POKE782,29:POKE781,13:SYS65520                :rem   7
1660 PRINTCHR$(5)CHR$(18)"[<Z>]{ 2 C}{ 4 *}{ 2 C}[<X>]"CH
     R$(146)                                       :rem  67
1670 PRINTCHR$(19)CHR$(158)"PUNTI:"                :rem  21
```

```
1680 PRINTCHR$(19)CHR$(158)TAB(17)"RECORD:"      :rem 213
1690 D=8:GOSUB1910:GOSUB1950                     :rem 151
1700 REM                                         :rem 172
1710 PRINTCHR$(19)CHR$(5)TAB(8);SE;"{ 2 SPAZI}"  :rem  75
1720 IFSE>HITHENHI=SE                            :rem  85
1730 PRINTCHR$(19)CHR$(5)TAB(30);HI              :rem 242
1740 IFX<256THENPOKEVC+0,X                       :rem  98
1750 IFDR=0THENAX=INT(RND(TI)*210+40)            :rem 190
1760 IFDR=0THENF=F-1:IFF<1THENF=1                :rem  21
1770 X=X+D:IFX<30ORX>246THEND=-D                 :rem 223
1780 POKEVC+39,INT(RND(TI)*2+4)                  :rem  36
1790 POKEVC+30,0                                 :rem 131
1800 PX=PEEK(49169):PY=PEEK(49173)               :rem 207
1810 IFPEEK(VC+30)AND2=2THENGOSUB1950            :rem 232
1820 IFF=1THENDR=1                               :rem  65
1830 IFDR=1THENPOKEVC+21,7                       :rem  71
1840 IFDR=1THENAY=AY+6+INT(SE/100)               :rem  32
1850 IFAY>190THENGOSUB1910                       :rem  73
1860 POKEVC+2;PX:POKEVC+3,PY                     :rem 253
1870 POKEVC+4,AX:POKEVC+5,AY                     :rem 228
1880 IFCA=1THENSE=SE+10:CA=0                     :rem 165
1890 GOTO1710                                    :rem 212
1900 REM                                         :rem 174
1910 AY=95:POKEVC+21,3:DR=0                      :rem  60
1920 IFCA=0THENMI=MI+1:IFMI>5THEN1980            :rem  19
1930 RETURN                                      :rem 173
1940 REM                                         :rem 178
1950 CA=1:AY=95:DR=0                             :rem 125
1960 POKEVC+21,3:F=2                             :rem 116
1970 RETURN                                      :rem 177
1980 REM                                         :rem 182
1990 POKE781,20:POKE782,6:SYS65520               :rem 215
2000 PRINTCHR$(5)"CADUTE TROPPE MELE"            :rem 205
2010 POKE781,22:POKE782,6:SYS65520               :rem 201
2020 PRINTCHR$(5)"PREMI UN TASTO PER GIOCARE"    :rem 168
2030 GETA$:IFA$=""THEN2030                       :rem 173
2040 SE=-10:DR=0:F=5:AY=85:CA=0:MI=0             :rem  62
2050 GOTO1360                                    :rem 202
2060 DATA120,173,20,3,141,29,192,173,21          :rem 160
2070 DATA3,141,30,192,169,71,141,20,3            :rem  62
2080 DATA169,192,141,21,3,88,96,120,173          :rem 185
2090 DATA29,192,141,20,3,173,30,192,141          :rem 167
2100 DATA21,3,88,96,173,27,192,205,16            :rem  80
2110 DATA192,240,3,76,65,193,169,255             :rem  40
2120 DATA141,27,192,162,0,160,0,185,2            :rem  58
2130 DATA220,141,28,192,169,224,153,2            :rem  71
2140 DATA220,185,0,220,72,173,28,192             :rem  21
2150 DATA153,2,220,189,8,192,221,21,192          :rem 171
2160 DATA189,9,192,253,22,192,144,18             :rem  42
2170 DATA189,8,192,157,21,192,189,9,192          :rem 205
2180 DATA157,22,192,104,74,72,76,162             :rem  37
```

```
2190 DATA192,104,74,72,176,13,222,21           :rem  26
2200 DATA192,189,21,192,201,255,208,3          :rem  75
2210 DATA222,22,192,189,21,192,221,12          :rem  66
2220 DATA192,189,22,192,253,13,192,144         :rem 133
2230 DATA18,189,12,192,157,21,192,189          :rem  93
2240 DATA13,192,157,22,192,104,74,72,76        :rem 181
2250 DATA207,192,104,74,72,176,8,254,21        :rem 181
2260 DATA192,208,3,254,22,192,189,0,192        :rem 182
2270 DATA221,17,192,189,1,192,253,18           :rem  36
2280 DATA192,144,18,189,0,192,157,17           :rem  43
2290 DATA192,189,1,192,157,18,192,104          :rem  93
2300 DATA74,72,76,1,193,104,74,72,176          :rem  85
2310 DATA13,222,17,192,189,17,192,201          :rem  75
2320 DATA255,208,3,222,18,192,189,17           :rem  35
2330 DATA192,221,4,192,189,18,192,253,5        :rem 185
2340 DATA192,144,18,189,4,192,157,17           :rem  44
2350 DATA192,189,5,192,157,18,192,104          :rem  94
2360 DATA74,72,76,46,193,104,74,72,176         :rem 148
2370 DATA8,254,17,192,208,3,254,18,192         :rem 138
2380 DATA104,74,176,5,169,1,153,25,192         :rem 135
2390 DATA200,232,232,224,4,240,3,76,91         :rem 116
2400 DATA192,238,27,192,108,29,192             :rem 198
2410 DATA35994:REM*CHECKSUM*                   :rem 180
2420 REM                                       :rem 172
2430 DATA12,156,152,98,127,35,17,255           :rem  37
2440 DATA196,11,255,232,103,255,243,31         :rem 122
2450 DATA127,124,14,62,56,30,62,60,28          :rem  73
2460 DATA255,156,28,190,156,31,255,252         :rem 139
2470 DATA0,62,0,0,127,0,0,99,0,0,193           :rem   0
2480 DATA128,0,128,128,0,65,0,0,62,0           :rem   8
2490 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0                     :rem 249
2500 REM                                       :rem 171
2510 DATA0,0,0,15,255,224,18,170,144,19        :rem 156
2520 DATA255,144,13,85,96,15,255,224,24        :rem 184
2530 DATA254,48,48,0,24,96,254,12,99           :rem  44
2540 DATA255,140,103,17,204,62,68,248          :rem  80
2550 DATA30,0,240,3,57,128,3,255,128,3         :rem 114
2560 DATA199,128,1,255,0,0,108,0,0,108         :rem 112
2570 DATA0,1,239,0,3,239,128                   :rem 139
2580 REM                                       :rem 179
2590 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0         :rem  34
2600 DATA0,0,0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0          :rem   1
2610 DATA32,0,1,36,0,1,36,0,1,4,0,1,56         :rem  77
2620 DATA128,1,124,128,0,254,128,0,254         :rem 115
2630 DATA0,0,124,0,0,56,0,0,0,0,0,0,0          :rem   7
2640 RESTORE                                   :rem 240
```

Simon's Dedalo

Fra i tanti giochi che un foglio di carta a quadretti ha suggerito, questo è sicuramente uno dei più avvincenti, se non altro perché richiede spesso qualche piccolo sforzo deduttivo. Molto meno noto della classica Battaglia Navale, anche Dedalo nella sua veste tradizionale si gioca fra due giocatori ognuno dei quali deve districarsi nel labirinto pensato dall'avversario.
In questa versione per C64 + Simon's Basic è il computer ad architettare il labirinto che tu dovrai percorrere nel minor numero di mosse.

LE REGOLE
Percorrere il labirinto significa spostarsi da una casella all'altra all'interno di una griglia 7×7 nelle quattro direzioni Nord, Est, Sud e Ovest. Tale movimento non è possibile quando il lato comune a due caselle fra cui avviene il passaggio risulta sbarrato.
Il labirinto è strutturato in modo tale che ogni zona della griglia possa essere in qualche modo raggiunta.
Ad ogni mossa puoi operare due diverse scelte:
1) ***muoverti*** *partendo dall'ultima casella raggiunta, spostandoti di quante caselle vuoi senza alcun limite, tenendo però presente che se incontri una barriera rimarrai fermo al punto di partenza senza che ti sia dato modo di sapere in quale punto esatto del tratto percorso hai incontrato l'ostacolo.*
2) ***testare*** *una casella; riceverai come informazione il numero dei lati transitabili della casella in questione, tenendo presente che i lati appartenenti al perimetro esterno sono ovviamente sempre sbarrati così come pure tre lati su quattro della casella di partenza e di quella d'arrivo.*

COME GIOCARE
Al RUN dopo aver aspettato circa mezzo minuto la realizzazidone del labirinto, ti si presenterà lo schermo di gioco composto da tre riquadri.
Il primo occupa tutta la metà sinistra dello schermo e contiene la griglia di gioco. In corrispondenza di due caselle si accenderanno due sprites: uno a forma di "X" segnala la casella di partenza e col procedere del gioco si muoverà lasciando una scia verde occupando sempre l'ultima posizione acquisita; l'altro di forma quadrata indica la casella di arrivo. Inutile testare queste due caselle perché hanno sempre un solo lato transitabile.
Nel secondo riquadro, appariranno di volta in volta i vari messaggi di gioco.
Il terzo riquadro contiene elencate e numerate dall'alto in basso le 5 opzioni di gioco: TEST, MOVE, LIST, DRAW e STOP. Di queste 5

possibilità solo le prime due (TEST e MOVE) sono reali mosse di gioco e come tali verranno conteggiate. Effettua la tua scelta muovendo il joystick (porta 2) verso l'alto o verso il basso. La pressione del pulsante di sparo ti proietterà poi nelle diverse routine, che ora esaminiamo in dettaglio.

1) Test

Uno sprite-cursore si accende in corrispondenza dell'ultima casella occupata, muovilo con il joystick fino alla casella da testare e premi "fire": nel quadro-messaggi apparirà accanto al numero d'ordine della casella il suo numero di lati transitabili.

2) Move

Lo stesso sprite si attiva nella solita posizione: muovilo con il joystick e segna premendo il pulsante di sparo ogni passo del percorso che intendi provare. Quando pensi di aver finito spingi lo sprite oltre uno dei bordi della griglia e questo andrà a posizionarsi sul quadro-messaggi dove nel frattempo è apparsa la scritta "fine". A questo punto nel caso di una svista puoi ancora tornare sulla griglia muovendo il joystick in una qualsiasi direzione, altrimenti premi il pulsante di "fire".

3) List

Serve ad avere l'elenco delle caselle già testate. Lo sprite-cursore si posiziona nella prima casella in alto a sinistra e col joystick si può farlo scorrere lungo tutta la griglia: se passi su una casella già testata udirai un bip e la risposta al test apparirà nel solito quadro. Si torna al menu principale premendo "fire".

4) Draw

Con questa opzione hai la possibilità di evidenziare i lati delle caselle che hai individuato come sbarrati. Uno sprite-cursore diverso dal precedente appare sulla casella a cui sei arrivato; portalo con il joystick fin dove vuoi, premi il pulsante di sparo e lo sprite diventerà rosso: a questo punto muovi il joystick verso il lato che vuoi evidenziare. In caso di errore ripeti la medesima operazione verso il segmento che devi cancellare. Per uscire sposta lo sprite all'esterno della griglia.

5) Stop

Interrompe il gioco e mostra il labirinto elebarato dal computer.

Un'ultima avvertenza: se utilizzi STOP BUG e hai per caso dato un RUN STOP+RESTORE per disabilitarlo, puoi sempre rimetterlo in esecuzione digitando:

SYS PEEK (56)*256

```
1 PRINTCHR$(147)CHR$(153)CHR$(14);:COLOUR5,5          :rem  45
5 DIM D(48,4),W(4),P(48),DP(4),B(48),C$(5)           :rem  58
10 FORN=1TO4:READW(N):NEXT:DATA-7,1,7,-1              :rem 162
15 A$=CHR$(2):FORN=1TO5:READC$(N):C$(N)=A$+C$(N):NEXT
                                                     :rem  41
16 DATATEST,MOVE,LIST,DRAW,STOP                       :rem  88
20 VOL15:WAVE1,00100000:ENVELOPE1,0,3,0,0             :rem  64
30 M1$="C2D2E2F2G2A2B2C3D3E3F3G3A3B3C4D4E4F4G4A4B4C5D5E5F
   5G5A5B5"                                          :rem 152
```

```
35 M1$=M1$+"C6D6E6F6G6A6B6C7D7E7F7G7A7B7"          :rem  11
40 PRINTCHR$(153);:FORN=0TO119:PRINT" DEDALO ";:NEXT
                                                    :rem 153
45 BCKGNDS5,1,1,1                                   :rem 177
50 PRINTCHR$(18)CHR$(144);:PRINT AT(5,9)" SI STA FORMANDO
    IL LABIRINTO ";                                 :rem 172
55 PRINT AT(7,13)" C'E' DA ASPETTARE UN PO' "       :rem  85
60 FORN=1TO10:PT=RND(1)*49:NEXT                     :rem 158
65 GOSUB30000:PRINTCHR$(147);:GOSUB20000:GOSUB25000
                                                    :rem  43
70 FORN=0TO48:B(N)=0:NEXT:B(AR)=1:B(PT)=1           :rem 198
75 K=AR:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33              :rem 168
80 MMOB6,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET6,16,7,0,1              :rem 124
85 K=PT:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33              :rem 186
90 MMOB7,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET7,17,6,0,0              :rem 126
97 REM"[<A>]{ 30 *}[<S>]                            :rem  84
98 REM"-{ 6 SPAZI}GESTIONE JOYSTICK{ 7 SPAZI}-      :rem 255
99 REM"[<Z>]{ 30 *}[<X>]                            :rem  98
100 C=3:FORN=0TO4:CHAR107,N*24+18,177+N,C,2:C=1:NEXT
                                                    :rem 250
110 FORN=0TO4:TEXT120,N*24+23,C$(N+1),1,1,7:NEXT:rem 219
120 TEXT108,0,A$+"SCEGLI",3,1,7:S=0                 :rem 157
130 J=JOY:IFJ>=128THEN200                           :rem 247
135 S1=S                                            :rem 173
140 IFJ=1THENS=S-1:GOTO170                          :rem  87
150 IFJ=5THENS=S+1:GOTO170                          :rem  90
160 GOTO130                                         :rem 100
170 IFS<0THENS=4                                    :rem 217
175 IFS>4THENS=0                                    :rem 224
180 CHAR107,S*24+18,177+S,3,2:CHAR107,S1*24+18,177+S1,1,2
                                                    :rem 241
190 M$=CHR$(147)+"1"+MID$("C4D4E4F4G4",S*2+1,2)+CHR$(134)
    :MUSIC5,M$:PLAY1                                :rem 201
195 GOTO130                                         :rem 108
200 TEXT108,0,A$+"SCEGLI",0,1,7:TEXT120,S*24+23,C$(S+1),3
    ,1,7                                            :rem   2
205 MUSIC5,CHR$(147)+"1C5"+CHR$(134):PLAY1          :rem  53
210 IFS<2THENMS=MS+1:GOSUB18000                     :rem 158
220 ONS+1GOTO1000,5000,15000,10000,17000            :rem  46
997 REM"[<A>]{ 29 *}[<S>]                           :rem 205
998 REM"-{ 12 SPAZI}TEST{ 13 SPAZI}-                :rem 170
999 REM"[<Z>]{ 29 *}[<X>]                           :rem 219
1000 S=P:K=S                                        :rem 182
1010 GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33                 :rem 169
1020 MMOB0,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET0,19,5,0,0            :rem 203
1030 GOSUB18300                                     :rem  64
1040 ONJGOTO1050,1050,1060,1060,1070,1070,1080,1080,1200
                                                    :rem  68
1050 Y=Y-24:IFY<59THENY=59:GOTO1030                 :rem 126
1055 S=S-7:GOTO1100                                 :rem  71
1060 X=X+24:IFX>177THENX=177:GOTO1030               :rem 221
```

```
1065 S=S+1:GOTO1100                                 :rem  64
1070 Y=Y+24:IFY>203THENY=203:GOTO1030               :rem 206
1075 S=S+7:GOTO1100                                 :rem  71
1080 X=X-24:IFX<33THENX=33:GOTO1030                 :rem 109
1085 S=S-1                                          :rem  15
1100 RLOCMOB0,X,Y,0,30:GOTO1030                     :rem  43
1200 F=0:FORN=1TO4:IFD(S,N)>=0THENF=F+1             :rem  84
1210 NEXT:B(S)=F:Q=48+F                             :rem  75
1215 S$=STR$(S):TEXT104,162,S$,1,1,7:CHAR137,162,Q,3,1:PA
     USE2                                           :rem 178
1220 MOB OFF0:GOSUB18100:GOTO100                    :rem 102
4997 REM"[<A>]{ 28 *}[<S>]                          :rem  65
4998 REM"-{ 12 SPAZI}MOVE{ 12 SPAZI}-               :rem 213
4999 REM"[<Z>]{ 28 *}[<X>]                          :rem  79
5000 S=P:C=0:P(C)=S:K=S                             :rem  82
5005 GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33                 :rem 177
5010 MMOB0,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET0,19,5,0,0            :rem 206
5015 CHAR107,157,173,1,2:TEXT118,162,A$+"FINE",1,1,8
                                                    :rem 234
5020 GOSUB18300                                     :rem  67
5040 ONJGOTO5050,5050,5060,5060,5070,5070,5080,5080,5200
                                                    :rem 108
5050 Y=Y-24:IFY<59THEN5300                          :rem  15
5055 S=S-7:GOTO5100                                 :rem  79
5060 X=X+24:IFX>177THEN5300                         :rem  62
5065 S=S+1:GOTO5100                                 :rem  72
5070 Y=Y+24:IFY>203THEN5300                         :rem  56
5075 S=S+7:GOTO5100                                 :rem  79
5080 X=X-24:IFX<33THEN5300                          :rem   7
5085 S=S-1:GOTO5100                                 :rem  76
5100 RLOCMOB0,X,Y,0,30:GOTO5020                     :rem  50
5200 IFS=P(C)THEN5020                               :rem 192
5210 K=S:GOSUB18200:Y1=B*24+9:X1=A*12+5             :rem 189
5215 MUSIC5,CHR$(147)+"1G5"+CHR$(134):PLAY1         :rem 111
5220 C=C+1:P(C)=S:PLOTX1,Y1,3:GOTO5020              :rem 231
5300 RLOCMOB0,236,205,0,10                          :rem 121
5305 CHAR107,157,173,3,2                            :rem 208
5310 GOSUB18300                                     :rem  69
5320 IFJ=9THEN5350                                  :rem  21
5330 K=S:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33             :rem 199
5340 RLOCMOB0,X,Y,0,10:CHAR107,157,173,1,2:GOTO5020
                                                    :rem 113
5350 IFC=0THEN5300                                  :rem   3
5355 MOB OFF0:GOSUB18100                            :rem 111
5360 F=0:FORN=0TOC-1:K=P(N):GOSUB18200:Y1=B*24+9:X1=A*12+
     5:PLOTX1,Y1,0                                  :rem 128
5365 M$=CHR$(147)+"1"+MID$(M1$,N*2+1,2)+CHR$(134):MUSIC5,
     M$:PLAY1                                       :rem 254
5370 FORI=1TO4:IFD(P(N),I)=P(N+1)THENF=F+1          :rem 226
5380 NEXT:NEXT:K=P(N):GOSUB18200:Y1=B*24+9:X1=A*12+5:PLOT
     X1,Y1,0                                        :rem 103
```

```
5385 M$=CHR$(147)+"1"+MID$(M1$,N*2+1,2)+CHR$(134):MUSIC5,
     M$:PLAY1                                          :rem    0
5390 IFF=CTHEN5500                                     :rem   31
5400 TEXT108,161,A$+CHR$(18)+"ERRORE",2,1,7            :rem   62
5410 MUSIC4,CHR$(147)+"1D4"+CHR$(137)+"C4"+CHR$(134)+"B3"
     +CHR$(134)+"A3"+CHR$(140)                         :rem  178
5420 PLAY1:GOTO5580                                    :rem  119
5500 TEXT108,161,A$+CHR$(18)+"ESATTO",2,1,7            :rem   64
5510 MUSIC4,CHR$(147)+"1C4"+CHR$(137)+"E4"+CHR$(134)+"G4"
     +CHR$(134)+"C5"+CHR$(140)                         :rem  190
5515 PLAY1:MOB OFF0                                    :rem   90
5520 FORN=0TOC-1:K=P(N):GOSUB18200                     :rem   24
5530 Y1=B*24+19:X1=A*12+9                              :rem   45
5540 K=P(N+1):GOSUB18200:Y2=B*24+19:X2=A*12+9:Y=B*24+59:X
     =A*24+33                                          :rem   94
5550 RLOCMOB7,X,Y,0,30                                 :rem    8
5560 LINEX1,Y1,X2,Y2,2:NEXT:P=P(N)                     :rem   49
5570 IFP=ARTHENF$=A$+"VINTO":F1$=A$+"IN":GOTO17100
                                                       :rem  163
5580 GOSUB18100:GOTO100                                :rem   80
9997 REM"[<A>]{ 28 *}[<S>]                             :rem   70
9998 REM"-{ 12 SPAZI}DRAW{ 12 SPAZI}-                  :rem  209
9999 REM"[<Z>]{ 28 *}[<X>]                             :rem   84
10000 S=P:K=S:GOSUB18200:Y=B*24+59:X=A*24+33           :rem    7
10010 CHAR107,157,173,1,2:TEXT118,162,A$+"FINE",1,1,8
                                                       :rem   17
10020 MMOB1,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET1,18,5,0,0              :rem  252
10030 GOSUB18300                                       :rem  112
10050 ONJGOTO10060,10060,10070,10070,10080,10080,10090,10
      090,10300                                        :rem   46
10060 Y=Y-24:IFY<59THENY=59:GOTO10200                  :rem  222
10065 S=S-7:GOTO10100                                  :rem  168
10070 X=X+24:IFX>177THENX=177:GOTO10200                :rem   61
10075 S=S+1:GOTO10100                                  :rem  161
10080 Y=Y+24:IFY>203THENY=203:GOTO10200                :rem   46
10085 S=S+7:GOTO10100                                  :rem  168
10090 X=X-24:IFX<33THENX=33:GOTO10200                  :rem  205
10095 S=S-1                                            :rem   64
10100 RLOCMOB1,X,Y,0,10:GOTO10030                      :rem  138
10200 RLOCMOB1,236,205,0,10                            :rem  165
10210 CHAR107,157,173,3,2                              :rem  247
10230 GOSUB18300                                       :rem  114
10240 IFJ<>9THENCHAR107,157,173,1,2:GOTO10100          :rem   24
10250 MOB OFF1:GOSUB18100:GOTO100                      :rem  154
10300 MMOB1,X,Y,X,Y,0,0:MOB SET1,18,4,0,0              :rem  252
10310 GOSUB18300:K=S:GOSUB18200                        :rem   59
10320 ONJGOTO10330,10330,10340,10340,10350,10350,10360,10
      360                                              :rem   14
10325 GOTO10310                                        :rem   41
10330 PY=B*24+6:PX=A*12+4:AX=PX+10:AY=PY:Z=TEST(PX+1,PY):
      GOTO10380                                        :rem    4
```

```
10340 PY=B*24+7:PX=A*12+15:AX=PX:AY=PY+22:Z=TEST(PX,PY+1)
      :GOTO10380                                 :rem  59
10350 PY=B*24+30:PX=A*12+4:AX=PX+10:AY=PY:Z=TEST(PX+1,PY)
      :GOTO10380                                 :rem  51
10360 PY=B*24+7:PX=A*12+3:AX=PX:AY=PY+22:Z=TEST(PX,PY+1):
      GOTO10380                                  :rem  10
10380 C=3:IFZ=3THENC=1                           :rem  34
10390 LINEPX,PY,AX,AY,C:PAUSE.5:MOB SET1,18,5,0,0:GOTO100
      30                                         :rem   1
14997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]                      :rem 178
14998 REM"-{ 11 SPAZI}LIST{ 12 SPAZI}-           :rem  11
14999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]                      :rem 192
15000 S=0:K=S:GOSUB18200:Y1=B*24+59:X1=A*24+33   :rem  78
15010 MMOB0,X1,Y1,X1,Y1,0,0:MOB SET0,19,5,0,0    :rem 195
15020 GOTO15120                                  :rem  42
15030 GOSUB18300:GOSUB18100                      :rem  41
15040 ONJGOTO15050,15050,15060,15060,15070,15070,15080,15
      080,15200                                  :rem  86
15050 S=S-7:IFS<0THENS=S+7                       :rem  62
15055 GOTO15100                                  :rem  48
15060 S=S+1:IFS>48THENS=48                       :rem  44
15065 GOTO15100                                  :rem  49
15070 S=S+7:IFS>48THENS=S-7                      :rem 126
15075 GOTO15100                                  :rem  50
15080 S=S-1:IFS<0THENS=0                         :rem 182
15100 K=S:GOSUB18200:Y1=B*24+59:X1=A*24+33       :rem  85
15110 RLOCMOB0,X1,Y1,0,1                         :rem  90
15120 IFB(S)=0THENQ=45:GOTO15150                 :rem 112
15130 Q=48+B(S):MUSIC5,CHR$(147)+"1A5"+CHR$(134):PLAY1
                                                 :rem 219
15150 S$=STR$(S):S$=RIGHT$(S$,LEN(S$)-1)         :rem 250
15160 TEXT110,162,S$,2,1,7:CHAR138,162,Q,3,1:GOTO15030
                                                 :rem 184
15200 MOB OFF0:GOSUB18100:GOTO100                :rem 153
16997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]                      :rem 180
16998 REM"-{ 11 SPAZI}STOP{ 12 SPAZI}-           :rem  23
16999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]                      :rem 194
17000 F$=A$+"ARRESO":F1$=A$+"DOPO"               :rem  87
17100 BLOCK98,0,159,199,0                        :rem  39
17400 TEXT100,30,F$,3,1,7                        :rem  22
17410 TEXT100,50,F1$,3,1,7                       :rem  74
17420 MS$=STR$(MS):MS$=RIGHT$(MS$,LEN(MS$)-1)    :rem 125
17430 TEXT100,70,MS$,3,1,7                       :rem 119
17440 TEXT100,90,A$+"MOSSE",3,1,7                :rem  17
17500 FORN=0TO48:FORI=1TO4                       :rem  93
17510 IFD(N,I)<0THEN17550                        :rem 130
17520 K=N:GOSUB18200:Y=B*24+19:X=A*12+9          :rem 194
17530 K=N+W(I):GOSUB18200:Y1=B*24+19:X1=A*12+9   :rem  65
17540 LINEX,Y,X1,Y1,2                            :rem 207
17550 NEXT:NEXT:TEXT0,192,A$+"FIRE-BUTTON PER CONTINUARE"
      ,3,1,6                                     :rem  93
```

```
17560 GOSUB18300:IFJ<>9THEN17560                       :rem 119
17570 MOB OFF6:MOB OFF7:NRM:COLOUR5,5                  :rem 232
17580 PRINTCHR$(153)CHR$(14);                          :rem 111
17585 BCKGNDS5,1,1,1                                   :rem  82
17590 PRINTCHR$(18)CHR$(144);:PRINT AT(8,9)"{ 2 SPAZI}VUO
      I GIOCARE ANCORA?{ 2 SPAZI}";                    :rem 109
17600 PRINT AT(16,12)" SI{ 2 SPAZI}NO "                :rem 228
17610 GETA$:IFA$<>"S"ANDA$<>"N"THEN17610               :rem 245
17620 IFA$="S"THENRUN                                  :rem 236
17630 PRINTCHR$(147):END                               :rem 141
17997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]                            :rem 181
17998 REM"-{ 7 SPAZI}ROUTINE VARIE{ 7 SPAZI}-          :rem 111
17999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]                            :rem 195
18000 MS$=STR$(MS):MS$=RIGHT$(MS$,LEN(MS$)-1):BLOCK138,19
      0,159,199,0                                      :rem 117
18010 TEXT138,192,MS$,3,1,7                            :rem 178
18020 RETURN                                           :rem 219
18099 REM"---------------------------                  :rem  42
18100 BLOCK105,153,153,176,0:RETURN                    :rem 197
18199 REM"---------------------------                  :rem  43
18200 B=INT(K/7):A=K-7*B:RETURN                        :rem  84
18299 REM----------------------------                  :rem  55
18300 J=JOY:IFJ=0THEN18300                             :rem  32
18310 IFJ>=128THENJ=9                                  :rem 219
18320 RETURN                                           :rem 222
19997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]                            :rem 183
19998 REM"-{ 6 SPAZI}DISEGNO GRIGLIA{ 6 SPAZI}-        :rem 220
19999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]                            :rem 197
20000 HIRES 0,0:MULTI11,5,1                            :rem 222
20010 FORN=1TO3:READA,B,C,D,E                          :rem 193
20020 FORV=0TOE:RECA+V*2,B+V*3,C,D,2:NEXT              :rem 186
20030 BLOCKA+1,B+1,A+C-1,B+D-1,0:NEXT                  :rem  16
20035 DATA0,0,90,180,3,104,12,50,122,2,104,152,50,25,2
                                                       :rem  96
20040 COLOUR0,0:FORN=0TO7                              :rem  12
20050 LINE3,6+N*24,86,6+N*24,1                         :rem  31
20060 LINE3+N*12,6,3+N*12,174,1                        :rem  69
20070 NEXT                                             :rem  56
20080 TEXT99,192,A$+"MOSSA",1,1,7                      :rem  25
20090 RETURN                                           :rem 219
24997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]                            :rem 179
24998 REM"-{ 10 SPAZI}SPRITES{ 10 SPAZI}-              :rem 250
24999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]                            :rem 193
25000 DESIGN0,1088+49152                               :rem  14
25001 @BBBBBB..........BBB....                         :rem  60
25002 @BBBBBBB.........BBBB....                        :rem 101
25003 @BBBBBBBB.......BBBBB....                        :rem 142
25004 @BBBBBBBBB.....BBBBB.....                        :rem 163
25005 @BBBBBBBBBB...BBBBB......                        :rem 184
25006 @BBBBBBBBBBB.BBBBB.......                        :rem 205
25007 @.BBBBBBBBBBBBBBB........                        :rem 186
```

```
25008 @..BBBBBBBBBBBBB.........        :rem 147
25009 @...BBBBBBBBBBB..........        :rem 108
25010 @....BBBBBBBBBBB.........        :rem 100
25011 @.....BBBBBBBBBBB........        :rem 101
25012 @......BBBBBBBBBBB.......        :rem 102
25013 @.....BBBBBBBBBBBBB......        :rem 143
25014 @....BBBBBBBBBBBBBBB.....        :rem 184
25015 @...BBBBB.BBBBBBBBBBB....        :rem 205
25016 @..BBBBB...BBBBBBBBBB....        :rem 186
25017 @.BBBBB.....BBBBBBBBB....        :rem 167
25018 @BBBBB.......BBBBBBBB....        :rem 148
25019 @BBBB.........BBBBBBB....        :rem 109
25020 @BBB...........BBBBBB....        :rem  61
25021 @........................        :rem 138
25030 DESIGN0,1216+49152               :rem  10
25031 @BBBBBBBBBBBBBBBBBBBB....        :rem  27
25032 @BBBBBBBBBBBBBBBBBBBB....        :rem  28
25033 @BBBBBBBBBBBBBBBBBBBB....        :rem  29
25034 @BBBBB............BBB....        :rem  46
25035 @BBBBBB...........BBB....        :rem  67
25036 @BBB.BBB..........BBB....        :rem  68
25037 @BBB..BBB.....B...BBB....        :rem  89
25038 @BBB...BBB...B....BBB....        :rem  90
25039 @BBB....BBB.B.....BBB....        :rem  91
25040 @BBB.....BBB......BBB....        :rem  63
25041 @BBB......BBB.....BBB....        :rem  64
25042 @BBB.....B.BBB....BBB....        :rem  85
25043 @BBB....B...BBB...BBB....        :rem  86
25044 @BBB...B.....BBB..BBB....        :rem  87
25045 @BBB..........BBB.BBB....        :rem  68
25046 @BBB...........BBBBBB....        :rem  69
25047 @BBB............BBBBB....        :rem  50
25048 @BBBBBBBBBBBBBBBBBBBB....        :rem  35
25049 @BBBBBBBBBBBBBBBBBBBB....        :rem  36
25050 @BBBBBBBBBBBBBBBBBBBB....        :rem  28
25051 @........................        :rem 141
25060 DESIGN0,1152+49152               :rem  12
25061 @.........BB.............        :rem 182
25062 @.........BB.............        :rem 183
25063 @..B.....BBBB.....B......        :rem   8
25064 @...B....BBBB....B.......        :rem   9
25065 @....B..BBBBBB..B........        :rem  50
25066 @.....BBBB..BBBB.........        :rem  51
25067 @.....BBB....BBB.........        :rem  12
25068 @....BBBB....BBBB........        :rem  53
25069 @..BBBB..B..B..BBBB......        :rem  94
25070 @BBBBB....BB....BBBBB....        :rem 126
25071 @BBBBB....BB....BBBBB....        :rem 127
25072 @..BBBB..B..B..BBBB......        :rem  88
25073 @....BBBB....BBBB........        :rem  49
25074 @.....BBB....BBB.........        :rem  10
```

```
25075 @.....BBBB..BBBB.........                  :rem  51
25076 @....B..BBBBBB..B........                  :rem  52
25077 @...B....BBBB....B.......                  :rem  13
25078 @..B.....BBBB.....B......                  :rem  14
25079 @.........BB.............                  :rem 191
25080 @.........BB.............                  :rem 183
25081 @........................                  :rem 144
25090 DESIGN1,1024+49152                         :rem  14
25091 @BBBBBBBBBB..                              :rem  49
25092 @BBBBBBBBBB..                              :rem  50
25093 @BBBBBBBBBB..                              :rem  51
25094 @BBCCCCCCBB..                              :rem  58
25095 @BBCCCCCCBB..                              :rem  59
25096 @BBCCCCCCBB..                              :rem  60
25097 @BBCCCCCCBB..                              :rem  61
25098 @BBCCCCCCBB..                              :rem  62
25099 @BBCCCCCCBB..                              :rem  63
25100 @BBCCCCCCBB..                              :rem  46
25101 @BBCCCCCCBB..                              :rem  47
25102 @BBCCCCCCBB..                              :rem  48
25103 @BBCCCCCCBB..                              :rem  49
25104 @BBCCCCCCBB..                              :rem  50
25105 @BBCCCCCCBB..                              :rem  51
25106 @BBCCCCCCBB..                              :rem  52
25107 @BBCCCCCCBB..                              :rem  53
25108 @BBBBBBBBBB..                              :rem  48
25109 @BBBBBBBBBB..                              :rem  49
25110 @BBBBBBBBBB..                              :rem  41
25111 @............                              :rem  98
25120 CMOB2,10:RETURN                            :rem 244
29997 REM"[<A>]{ 27 *}[<S>]                      :rem 184
29998 REM"-{ 4 SPAZI}CREAZIONE LABIRINTO{ 4 SPAZI}-
                                                 :rem  25
29999 REM"[<Z>]{ 27 *}[<X>]                      :rem 198
30000 FORN=0TO48:FORI=1TO4:D(N,I)=99:NEXT:NEXT   :rem 134
30010 FORN=0TO6:D(N,1)=-2:D(42+N,3)=-2:D(7*N,4)=-2:D(6+7*
      N,2)=-2:NEXT                               :rem 250
30020 PT=INT(RND(1)*49):P=PT:P(P)=1              :rem  19
30030 F=0:FORN=1TO4:IFD(P,N)<>-2THENF=F++1:DP(F)=N
                                                 :rem 205
30040 NEXT:F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F)             :rem  77
30050 K=-2:GOSUB31000:P=P+W(J):P(P)=1:K=-1       :rem 122
30100 F=0:FORN=1TO4:IFD(P,N)=99THENF=F+1:DP(F)=N:rem 118
30110 NEXT:IFF=0THENC=0:GOTO30200                :rem 247
30120 F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F):GOSUB31000       :rem 129
30130 P=P+W(J):P(P)=1:GOTO30100                  :rem 241
30200 FORN=0TO48:IFP(N)THEN30230                 :rem 133
30210 F=0:FORI=1TO4:IFD(N,I)=-1THENF=F+1         :rem 104
30220 NEXT:IFFTHENC=C+1:B(C)=N                   :rem  46
30230 NEXT:IFC=0THEN30500                        :rem 215
30240 C=INT(RND(1)*C+1):C=B(C)                   :rem 116
```

```
30250 F=0:FORN=1TO4:IFD(C,N)=-1THENF=F+1:DP(F)=N:rem    91
30260 NEXT                                      :rem    58
30270 F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F):M=J+2:IFM>4THENM=M-4
                                                :rem    51
30280 D(C,J)=C+W(J):D(C+W(J),M)=C               :rem    16
30290 P=C:P(P)=1:GOTO30100                      :rem   206
30500 FORN=0TO48:P(N)=0:NEXT                    :rem   184
30505 P=PT:C=1:FORN=1TO4:IFD(P,N)<>-2THENF=N    :rem   206
30510 NEXT:P(P)=C:P=P+W(F):C=C+1                :rem   108
30520 P(P)=C:F=0:FORN=1TO4:IFD(P,N)<0THEN30540  :rem   203
30525 IFP(P+W(N))THEN30540                      :rem   203
30530 F=F+1:DP(F)=N                             :rem    16
30540 NEXT:IFF=1THENP=P+W(DP(F)):C=C+1:GOTO30520:rem   136
30550 IFFTHEN30600                              :rem   250
30560 IFC>LTHENL=C:AR=P                         :rem   175
30570 IFT=0THENP=PT:RETURN                      :rem   201
30580 P=B(1):C=P(P):FORN=1TOT:B(N)=B(N+1):NEXT  :rem   222
30590 T=T-1:GOTO30520                           :rem   177
30600 T=T+F-1:FORN=T-F+2TOT:B(N)=P:NEXT         :rem   149
30610 F=INT(RND(1)*F+1):J=DP(F):P=P+W(J):C=C+1:GOTO30520
                                                :rem   209
31000 FORN=1TO4:M=N+2:IFM>4THENM=M-4            :rem   204
31010 IFN=JTHEND(P,N)=P+W(N):D(P+W(N),M)=P      :rem   219
31020 IFD(P,N)=99THEND(P,N)=K:D(P+W(N),M)=K     :rem   234
31030 NEXT:RETURN                               :rem    80
```

C64

Attenti alle mine!!

Joystick

Joe si è appena trasferito nella sua nuova casetta in campagna, dove potrà finalmente godersi la natura senza preoccupazioni.
Al momento di arare il suo nuovo campo Joe si accorge della presenza di mine nel terreno, probabilmente rimaste inesplose dall'ultima guerra mondiale.
Allora, armatosi di un detector e chiamato un amico ad aiutarlo, si decide a trovarle e a disattivarle.
Perché non aiutarlo con questo divertente gioco per C64? L'amico di Joe è un grande imprudente e segue i movimenti del detector di Joe, rischiando di finire su una mina.
Quindi muovendo il joystick per portare il detector sulla mina, è necessario prestare molta attenzione perché l'assistente di Joe lo segue in ogni suo minimo movimento, solo che lo fa al contrario, per cui ad esempio se il detector si muove a destra, lui si muove a sinistra, se il detector si muove verso l'alto, lui si sposta verso il basso, e così via.

Per disattivare la mina che si trova sotto il detector si deve premere il tasto di fuoco del joystick, e per disattivare più mine possibili si hanno a disposizione 3 minuti esatti.
Ed ora buon divertimento e... buon "disattivamento"!!

```
1000 PRINTCHR$(147)                                    :rem  60
1010 GOSUB2570                                         :rem  16
1020 GOSUB1850:REM L.M. RIDEF. CARATTERI               :rem  91
1030 GOSUB2150:REM L.M. JOYSTICK                       :rem 143
1040 REM SPRITE NUMERO 0 E 1                           :rem 252
1050 REM MEMORIZZATI NEL BUFFER DI                      CASSETTA
                                                       :rem 131
1060 POKE2040,13:POKE2041,14                           :rem  13
1070 POKE53281,0                                       :rem  86
1080 REM -DISTANZA CASUALE DELLE MINE-                 :rem 242
1090 REM -LETTURA DATI SPRITE-                         :rem  34
1100 FORI=832TO894:READA                               :rem 171
1110 POKEI,A:NEXT                                      :rem  33
1120 FORI=896TO958:READA                               :rem 184
1130 POKEI,A:NEXT                                      :rem  35
1140 V=53248                                           :rem  95
1150 POKEV+39,2:REM COLORE SPRITE 0=ROSSO              :rem 253
1160 POKEV+40,7:REM COLORE SPRITE 1=BIANCO             :rem  18
1170 REM -LETTURA DATI PER LE MINE-                    :rem 235
1180 FORI=12504TO12519:READA                           :rem 111
1190 POKEI,A:NEXT                                      :rem  41
1200 GETA$:IFA$=""THEN1200                             :rem 169
1210 GETJ$:IFG$<>""THEN1210                            :rem 247
1220 PRINTCHR$(147)                                    :rem  64
1230 REM -DISTANZA CASUALE DELLE MINE-                 :rem 239
1240 FORI=1TO40:SC=INT(RND(1)*840)                     :rem 225
1250 IFSC=38ORSC=39THENI=I-1:GOTO1290                  :rem  16
1260 IFSC/2<>INT(SC/2)THENI=I-1:GOTO1290               :rem 151
1270 POKE1104+SC,27:POKE1104+1+SC,28                   :rem 247
1280 POKE55376+SC,5:POKE55376+1+SC,5                   :rem  23
1290 NEXT                                              :rem  11
1300 REM -LIMITI DEL MOVIMENTO-                        :rem  93
1310 POKE49152,24:POKE49153,0:REM X MINIMO             :rem 149
1320 POKE49156,70:POKE49157,1:REM X MASSIMO            :rem 240
1330 POKE49160,60:POKE49161,0:REM Y MINIMO             :rem 150
1340 POKE49164,225:POKE49165,0:REM Y MASSIMO           :rem  34
1350 POKE49168,1:REM VELOCITA' DI LETTURA              :rem 171
1360 SYS49183:REM ABILITA LA ROUTINE                   :rem 153
1370 TI$="000000":REM TIMER                            :rem 204
1380 PRINTTAB(6)CHR$(145)CHR$(158)"PUNTEGGIO{ 2 SPAZI}000
     "                                                 :rem  25
1390 POKE49169,24:POKE49170,0:REM X INIZIALE           :rem  48
1400 POKE49173,229:POKE49174,0:REM Y INIZIALE          :rem  95
1410 POKEV,24:POKEV+1,229:POKEV+2,66:POKEV+16,2 :rem  36
1420 POKEV+3,50                                        :rem  59
```

```
1430 POKEV+21,3:REM ACCENDE GLI SPRITE 0 E 1      :rem  148
1440 REM -ROUTINE DI MOVIMENTO-                   :rem  120
1450 POKEV+31,0:REM SETTA IL REGISTRO DI COLLISIONE
                                                  :rem   91
1460 PRINTCHR$(145);TAB(23)"TEMPO ";MID$(TI$,4,1);":";RIG
     HT$(TI$,2)                                   :rem  227
1470 IFVAL(TI$)>=300THENGOSUB3070:REM ROUTINE FINALE
                                                  :rem  202
1480 X=PEEK(49169)+256*PEEK(49170)                :rem   82
1490 Y=PEEK(49173)+256*PEEK(49174)                :rem   83
1500 N=345-X:M=279-Y                              :rem   94
1510 HN=INT(N/256):LN=N-256*HN                    :rem  217
1520 HX=INT(X/256):LX=X-256*HX                    :rem   12
1530 IFX<90THENPOKEV+16,2:GOTO1550                :rem   55
1540 POKEV+16,HX                                  :rem  173
1550 POKEV,LX:POKEV+1,Y                           :rem  192
1560 POKEV+2,LN:POKEV+3,M                         :rem   10
1570 HC=PEEK(V+31):REM CONTROLLO DI COLLISIONE    :rem   72
1580 REM TRA UOMO E MINA                          :rem   67
1590 IFHC=2ORHC=3THENGOTO1680                     :rem   43
1600 REM -CONTROLLO DEL BOTTONE DI FUOCO-         :rem  186
1610 POKE49177,0                                  :rem   95
1620 FB2=PEEK(49177)                              :rem   66
1630 IFFB2<>1THEN1450                             :rem  183
1640 REM TRA DETECTOR E MINA                      :rem   90
1650 IFHCAND1=1THENGOSUB2870                      :rem  216
1660 GOTO1450                                     :rem  208
1670 END                                          :rem  165
1680 REM -COLLISIONE TRA UOMO E MINA-             :rem  143
1690 PRINTCHR$(147)                               :rem   75
1700 REM -FA LAMPEGGIARE LO SCHERMO-              :rem   87
1710 FORI=1TO5                                    :rem   63
1720 GOSUB2760:REM ESPLOSIONE FINALE-             :rem   20
1730 NEXT                                         :rem   10
1740 REM -SPEGNE GLI SPRITE-                      :rem  127
1750 POKEV+21,0                                   :rem   60
1760 FORI=1TO9:PRINTCHR$(17);:NEXT                :rem  125
1770 PRINTTAB(4)"HAI UCCISO IL TUO ASSISTENTE !!!"
                                                  :rem  135
1780 FORI=1TO3:PRINTCHR$(17);:NEXT                :rem  121
1790 PRINTTAB(12)"PUNTEGGIO ";YS                  :rem  198
1800 FORI=1TO3:PRINTCHR$(17);:NEXT                :rem  114
1810 PRINT"* PREMERE UN TASTO PER GIOCARE ANCORA. *"
                                                  :rem  240
1820 SYS49208:REM DISABILITA LA ROUTINE DI LETTURA JOYSTI
     CK                                           :rem  150
1830 RUN1020                                      :rem  132
1840 END                                          :rem  164
1850 REM -CARICATORE L.M. PER RIDEF. CARATTERI-   :rem  252
1860 POKE52,48:POKE56,48:REM INIZIO MEMORIA BASIC
                                                  :rem  197
```

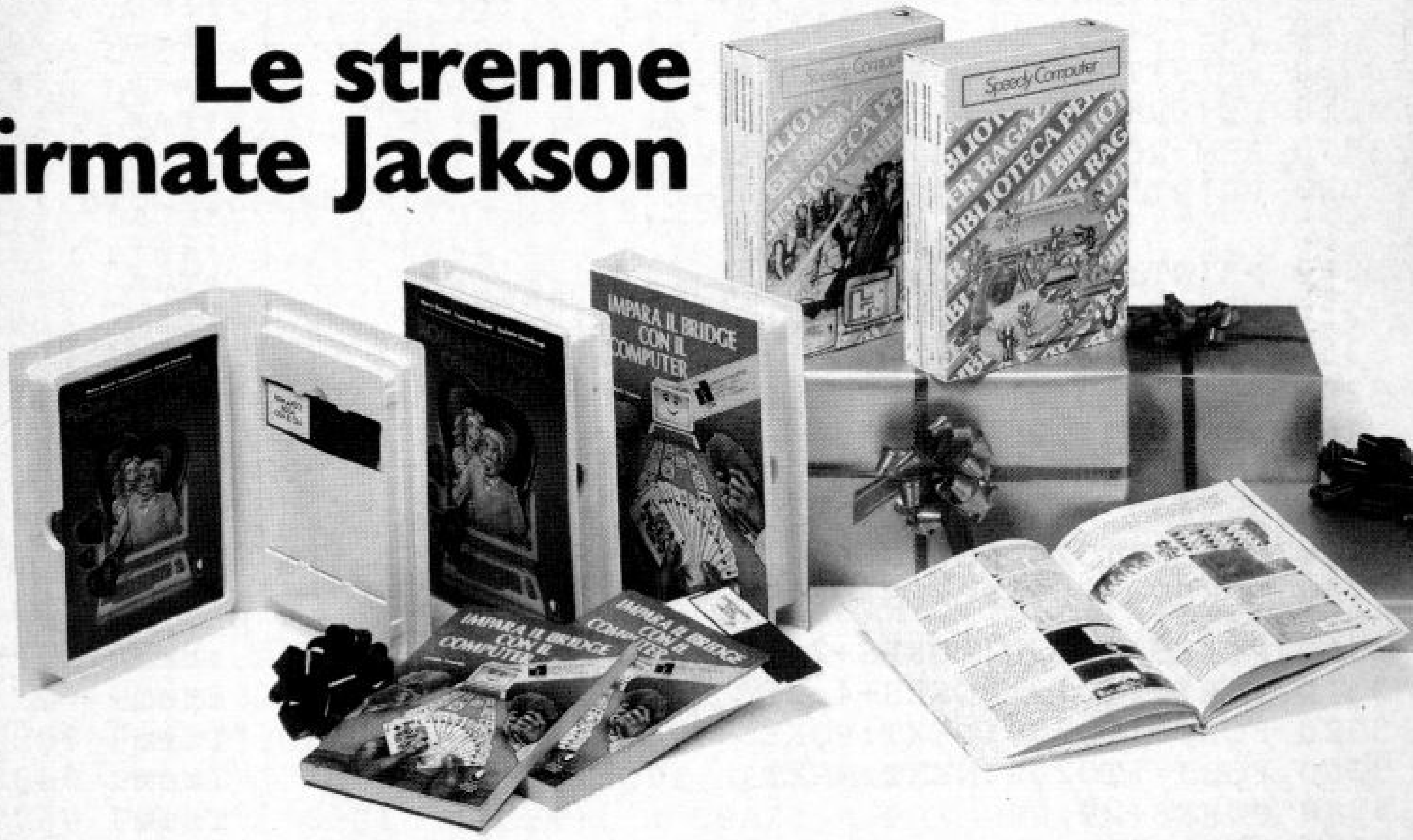
```
1870 FORI=828TO950:REM LOOP DI LETTURA          :rem  38
1880 READJ       :REM-----------------          :rem  82
1890 AA=AA+J     :REM···CARICATORE····          :rem 131
1900 POKEI,J     :REM      BASIC                :rem  56
1910 NEXT        :REM-----------------          :rem  37
1920 READJ       :REM····CHECKSUM·····          :rem 163
1930 IFAA<>JTHENPRINT"ERRORE NEI DATI RIDEF. CARATTERI":E
     ND                                         :rem 183
1940 SYS(828):REM ESEGUE                        :rem 156
1950 POKE53272,28:REM -PUNTA ALLA RAM-          :rem 145
1960 DATA169,0,141,14,220,169,51,141            :rem  25
1970 DATA1,0,162,0,189,0,208,157,0,48           :rem  70
1980 DATA189,0,209 157,0,49,189,0,210           :rem  88
1990 DATA157,0,50,189,0,211,157,0,51            :rem  24
2000 DATA189,0,212,157,0,52,189,0,213           :rem  63
2010 DATA157,0,53,189,0,214,157,0,54            :rem  17
2020 DATA189,0,215,157,0,55,232,224             :rem 226
2030 DATA255,208,203,173,255,208,141            :rem  25
2040 DATA255,48,173,255,209,141,255             :rem 244
2050 DATA49,173,255,210,141,255,50              :rem 183
2060 DATA173,255,211,141,255,51,173             :rem 232
2070 DATA255,212,141,255,52,173,255             :rem 236
2080 DATA213,141,255,58,173,255,214             :rem 239
2090 DATA141,255,54,169,55,141,1,0              :rem 181
2100 DATA169,1,141,14,220,169,28,141            :rem  17
2110 DATA24,208,96                              :rem 165
2120 REM -CHECKSUM                              :rem  41
2130 DATA16246                                  :rem 227
2140 RETURN                                     :rem 167
2150 REM -L.M. LETTURA JOYSTICK                 :rem  95
2160 DATA120,173,20,3,141,29,192,173,21         :rem 161
2170 DATA3,141,30,192,169,71,141,20,3           :rem  63
2180 DATA169,192,141,21,3,88,96,120,173         :rem 186
2190 DATA29,192,141,20,3,173,30,192,141         :rem 168
2200 DATA21,3,88,96,173,27,192,205,16           :rem  81
2210 DATA192,240,3,76,65,193,169,255            :rem  41
2220 DATA141,27,192,162,0,160,0,185,2           :rem  59
2230 DATA220,141,28,192,169,224,153,2           :rem  72
2240 DATA220,185,0,220,72,173,28,192            :rem  22
2250 DATA153,2,220,189,8,192,221,21,192         :rem 172
2260 DATA189,9,192,253,22,192,144,18            :rem  43
2270 DATA189,8,192,157,21,192,189,9,192         :rem 206
2280 DATA157,22,192,104,74,72,76,162            :rem  38
2290 DATA192,104,74,72,176,13,222,21            :rem  27
2300 DATA192,189,21,192,201,255,208,3           :rem  76
2310 DATA222,22,192,189,21,192,221,12           :rem  67
2320 DATA192,189,22,192,253,13,192,144          :rem 134
2330 DATA18,189,12,192,157,21,192,189           :rem  94
2340 DATA13,192,157,22,192,104,74,72,76         :rem 182
2350 DATA207,192,104,74,72,176,8,254,21         :rem 182
2360 DATA192,208,3,254,22,192,189,0,192         :rem 183
```

```
2370 DATA221,17,192,189,1,192,253,18               :rem  37
2380 DATA192,144,18,189,0,192,157,17               :rem  44
2390 DATA192,189,1,192,157,18,192,104              :rem  94
2400 DATA74,72,76,1,193,104,74,72,176              :rem  86
2410 DATA13,222,17,192,189,17,192,201              :rem  76
2420 DATA255,208,3,222,18,192,189,17               :rem  36
2430 DATA192,221,4,192,189,18,192,253,5            :rem 186
2440 DATA192,144,18,189,4,192,157,17               :rem  45
2450 DATA192,189,5,192,157,18,192,104              :rem  95
2460 DATA74,72,76,46,193,104,74,72,176             :rem 149
2470 DATA8,254,17,192,208,3,254,18,192             :rem 139
2480 DATA104,74,176,5,169,1,153,25,192             :rem 136
2490 DATA200,232,232,224,4,240,3,76,91             :rem 117
2500 DATA192,238,27,192,108,29,192                 :rem 199
2510 DATA35994:REM -CHECKSUM-                      :rem 187
2520 FORI=49183TO49478                             :rem 242
2530 READX:POKEI,X:CC=CC+X                         :rem 122
2540 NEXT                                          :rem  10
2550 READX:IFX<>CCTHENPRINT"ERRORE NEI DATI LETTURA JOYST
     ICK"                                          :rem 191
2560 RETURN                                        :rem 173
2570 REM - PAGINA DI PRESENTAZIONE-                :rem  48
2580 POKE53281,0:PRINTCHR$(30)                     :rem 217
2590 PRINT"{CLR}{ 4 GIU'}"                         :rem 120
2600 PRINT"{ 10 SPAZI}ATTENTI ALLE MINE"           :rem 249
2740 PRINT"{ 5 GIU'}{CYN}{ 3 SPAZI}* PREMERE UN TASTO PER
      INIZIARE *"                                  :rem 102
2750 RETURN                                        :rem 174
2760 REM -ESPLOSIONE FINALE-                       :rem 189
2770 IFI/2=INT(I/2)THENPOKE53281,2:GOTO2790        :rem  48
2780 POKE53281,7                                   :rem 102
2790 S=54296:W=54276:A=54277                       :rem   3
2800 H=54273:L=54272                               :rem  27
2810 FORB=20TO0STEP-1:POKES,B:POKEW,129            :rem 178
2820 POKEA,15:POKEH;7:POKEL,12:NEXT                :rem 159
2830 POKEW,0:POKEA,0                               :rem 181
2840 POKE53281,8:FORJ=1TO20:NEXT                   :rem 187
2850 POKE53281,0                                   :rem  93
2860 RETURN                                        :rem 176
2870 REM -COLLISIONE TRA MINA E DETECTOR-          :rem 171
2880 CODE=1024+INT((Y-50)/8+1)*40+INT((X-18)/8):REM CONVE
     RTE X,Y                                       :rem  83
2890 IFPEEK(CODE)=32THEN3060                       :rem 141
2900 IFPEEK(CODE+1)=32THENCODE=CODE-1              :rem 233
2910 REM -EFFETTO SONORO-                          :rem 247
2920 A=54277:S=54296:W=54276:H=54273:L=54272       :rem 137
2930 FORB=15TO0STEP-1                              :rem   7
2940 POKE54272+CODE;B                              :rem 182
2950 POKE54272+CODE+1,B:POKE53280,B+1              :rem  72
2960 POKES,B:POKEW,129                             :rem  73
2970 POKEA,15:POKEH,7:POKEL,112:NEXT               :rem 214
```

```
2980 POKEW,0:POKEA,0                                   :rem 187
2990 REM -SPEGNE LA MINA-                              :rem 134
3000 POKECODE,32:POKECODE+1,32                         :rem  15
3010 REM -RESETTA IL BORDO-                            :rem  37
3020 POKE53280,14                                      :rem 135
3030 REM -PUNTEGGIO-                                   :rem 182
3040 YS=YS+100                                         :rem  24
3050 PRINTTAB(6)CHR$(145)"PUNTEGGIO ";YS               :rem 124
3060 RETURN                                            :rem 169
3070 REM ROUTINE DI FINE TEMPO                         :rem   8
3080 PRINT"{HOME}{RED}{ 11 GIU'}{ 13 DES}TEMPO SCADUTO!"
                                                       :rem 184
3210 PRINT:PRINT:PRINT                                 :rem 225
3220 PRINTTAB(13)"PUNTEGGIO ";YS                       :rem 189
3230 PRINT:PRINT                                       :rem  28
3240 PRINTTAB(5)"* PREMI UN TASTO PER GIOCARE *":rem 215
3250 POKEV+21,0                                        :rem  57
3260 REM EFFETTO SONORO                                :rem 156
3270 S=54272                                           :rem  96
3280 FORL=0TO24:POKES+L,0                              :rem   5
3290 POKES+1,64:POKES+5,9                              :rem 195
3300 POKES+15,30:POKES+24,15                           :rem  71
3310 FORI=1TO12:POKES+4,21                             :rem  21
3320 FORJ=1TO200:NEXT:POKES+4,20                       :rem 190
3330 FORJ=1TO200:NEXT:NEXT                             :rem 143
3340 POKES+24,0                                        :rem  57
3350 RUN1020                                           :rem 131
3360 REM:                                              :rem 234
3370 REM-DATA SPRITE 0-                                :rem  44
3380 DATA252,63,0,248,31,0,240,15,0                    :rem 216
3390 DATA232,23,0,199,227,0,132,33,0                   :rem  15
3400 DATA4,32,0,4,32,0,4,32,0                          :rem 156
3410 DATA132,33,0,199,227,0,232,23,0                   :rem   8
3420 DATA240,15,0,248,31,0,252,63,0                    :rem 211
3430 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0                             :rem 244
3440 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0                             :rem 245
3450 REM:                                              :rem 234
3460 REM-DATA SPRITE 1-                                :rem  45
3470 DATA0,0,0,0,0,0,0;0,0,0,0,0,0,0,0                 :rem  32
3480 DATA0,0,224,0,1,80,0,1,240,0,0,224                :rem 125
3490 DATA0,0,64,0,3,248,0,7,188,0,13                   :rem   9
3500 DATA246,0,25,179,0,25,243,0,1,240                 :rem 105
3510 DATA0,1,176,0,3,24,0,3,24,0,7,28,0                :rem 133
3520 DATA15,30                                         :rem 217
3530 REM:                                              :rem 233
3540 REM- DATI PER LE MINE                             :rem 160
3550 DATA0,0,3,63,122,63,15,0                          :rem 171
3560 DATA0,0,192,252,94,252,240,0                      :rem 125
```

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON
DIVISIONE LIBRI

Le strenne firmate Jackson



COMPUTERGRAPHIA
Joan Scott
In 176 meravigliose e coloratissime pagine, uno splendido viaggio attraverso le immagini elaborate con le tecniche più avazate di computer-graphics.
Cod. 802P   Lire 40.000

COFANETTI SPEEDY COMPUTER
L'informatica attraverso i testi e le immagini studiate per i bambini può diventare facile anche per ... mamma e papà.
Cod. CU001   Lire 45.000
Cod. CU002   Lire 45.000

COMPUTER IMAGE
Mauro Salvemini
Chi è ancora convinto che il computer limiti le possibilità creative dell'uomo, può scorrere nel libro, le splendide immagini di computer-art a colori e ... convincersi del contrario.
Cod. CI231   Lire 40.000

ROMANZO ROSA CON IL C64
Marco Bucceri Francesco Davini
Stefania Deambrogi
Sei un tipo romantico? Ti piacciono i romanzi?
Il computer, attraverso un simpatico programma scritto per Commodore 64, collabora con te e con ... nella costruzione di un Vostro "Romanzo rosa".
Con floppy disk.
Cod. CC230   Lire 40.000



IMPARA IL BRIDGE CON IL COMPUTER
Claudio Trinchillo
Imparare il bridge con l'aiuto del computer diventa un piacevole passatempo. Un programma interattivo elaborato su IBM e su C 64 ti conduce passo passo a diventare ... quasi un esperto di bridge. Poi con un po' di applicazione ...
Con floppy disk per C 64
Cod. CC229   Lire 50.000
Con floppy disk per IBM
Cod. CC239   Lire 50.000

Puoi trovare le strenne Jackson nelle migliori librerie